

02/2022
April, Mai, Juni 2022

AMIGA GERMANY

FAN'ZINE #3
Von Fans für Fans!

PRESS FIRE TO ~~START~~ BLEED

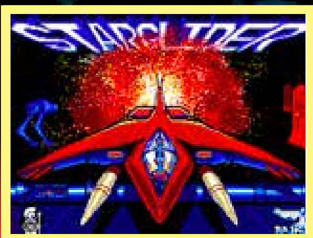


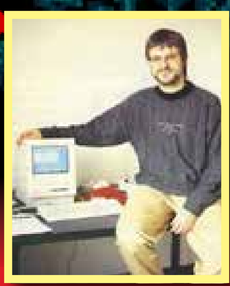
Moonstone

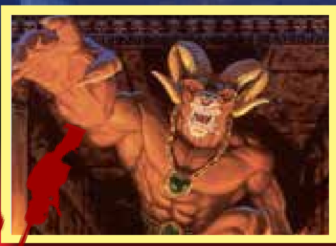
Ein ganz besonderes Pixel-Blutbad

Zusätzlich im Heft:

- Highscore Bundesliga
- Apprentice
- Kurztest: Green Beret
- Angespielt: Inviyya 2
- TheA500 Mini im Kurztest
- Bericht Demoparties
- Jede Menge coole Erinnerungen







Starglider

Unser erstes Gast-Review!

Topinterview

Mit Teut Weidemann, ehemals Rainbow Arts

Black Crypt

Dungeons und Monster auf Deinem Amiga



Liebe Freunde von Amiga Germany,

es freut uns sehr, dass wir, das Fan'Zine-Team, euch mittlerweile schon das dritte Heft des Amiga Germany Fan'Zines liefern können. Wir sind nach wie vor mit vollem Elan bei der Sache und werden euch auch in Zukunft die Themen anbieten, die das Hobby Amiga so interessant machen. Die Erinnerungen an die gute alte Zeit befinden sich natürlich immer mit an Bord. Die interessanten Interviews bieten viele Infos aus erster Hand, die ihr vielleicht in der Weise noch gar nicht auf dem Schirm hattet.

Ganz neu in dieser Ausgabe ist die Highscore-Bundesliga. Dieses Baby läuft schon seit einigen Monaten auf unserer Facebook-Seite und erfreut sich großer Beliebtheit. Im Magazin könnt ihr immer den aktuellen Stand der Competition chekken. Es werden alle paar Wochen neue Highscores in unterschiedlichen Games erspielt und die Ergebnisse aufaddiert. Am Jahresende wird der Super-Champ ausgelost, der eine kleine Aufmerksamkeit des gesamten Teams erhalten wird.

Wir freuen uns im Übrigen auch über Amiganer*innen, die gerne mal selbst einen RePlay- oder Review-Bericht schreiben möchten. Das ist bei uns ganz unkompliziert.

Ihr denkt, das wäre was für euch, ihr wolltet schon immer einmal ein Game-Review schreiben, dann meldet euch bei uns! Und das Beste: Ihr müsst das bei uns nicht umsonst machen. Jeder, der als Autor im Heft mitwirkt, bekommt ein Stück vom Kuchen ab. Und das meinen wir nicht im kulinarischen Sinne. Es gibt Cash! Also ruhig eine Mail schicken. Wir freuen uns über jeden begeisterten Amiga-Fan!

Jetzt bleibt uns nur noch, euch viel Spaß beim Lesen der neuen Ausgabe zu wünschen. Es ist wieder für jeden etwas dabei.

Das Special in diesem Heft beschäftigt sich mit ***Moonstone***, einem ganz besonderen Pixelblutbad. Daher ist unser Cover dieses Mal auch etwas „blutig" ausgefallen. Am besten ihr schmeißt gleich euren Amiga an und macht einen Live-Test der vorgestellten Programme. Es lohnt sich!

Pittrock, Andy, Micha und Veronika

BLEED

INHALT

Unsere Themen im Überblick:

Impressum:

Herausgeber:
Andy Brenner (V.i.S.d.P.)
(stellv. Chefredakteur)

Verlag:
Andy Brenner
Hauptstr. 46
83075 Bad Feilnbach

Chefredakteur:
Martin Becker (Pittrock)

Redaktion:
Martin Becker (Interviews, Re-Play Reviews, Reviews)
Michael Seibt (Demoscene, Software)
Andy Brenner (Reviews, Re-Play Reviews, Hardware)

Layout / Art Direction:
Andy Brenner

Anzeigenverkauf und Vertrieb:
Andy Brenner

Lektorat:
Schreibbüro & Korrekturservice
Veronika Voigt
https://www.schreibbuero.info

Für die Richtigkeit von Veröffentlichungen kann die Redaktion trotz sorgfältiger Prüfung nicht haften.

Erscheinungsweise: Vierteljährlich (Januar, April, Juli, Oktober)
Kauf möglich über: amiga-germany-fanzine.de





HIGHSCORE BUNDESLIGA

Kenner unserer Gruppe wissen von unserer Highscore-Bundesliga, die ich hier einmal kurz vorstellen möchte.

Jeden Monat wird von unseren Mitgliedern ein Spiel als Highscore Game des Monats gewählt, das dann drei Wochen gespielt wird. Der entsprechende Score wird abfotografiert und in den entsprechenden Thread in unsere Gruppe gepostet. Am Ende einer jeden Runde küren wir den jeweiligen Sieger mit einem kleinen Video. Außerdem werden alle Teilnehmer in eine ewige Highscore-Liste eingetragen. Mittlerweile sind wir in Runde acht. Aktuell wird Turrican 2 gezockt, und die Scores erreichen Höhen, die man nicht für möglich gehalten hätte. Ihr seid alle eingeladen mal reinzugucken und mitzuspielen. Wer weiß, vielleicht steckt ja auch in euch ein Highscore Champion?

Jetzt aber *Trommelwirbel* - unsere bisherigen Champions bis Runde 7. Rastet aus, Männers, schmeißt eure Unterhosen, und Mädels alles, was ihr hergeben könnt! Hier unsere ewige Bestenliste (die Zahlen hinter den Namen geben den jeweiligen Ranking Score wieder. Mehr dazu könnt ihr in unserer Gruppe erfahren.)

01.	Oliver Stender	58
02.	Thomas Panter	56
03.	Timo Weingärtner	35
04.	Markus Pflaumbaum	33
05.	Sven Koopmann	23
06.	Micl Black.	20
07.	Michael Seibt	15
	Bastian Bührig	15
08.	Gerrit Pannenbecker	14
	Christian Holtmannspötter	14
09.	Fury Fpv	12
10.	Herrminus Zumpstein	9
	Daniel Yuzo Tibi	9
	Michael Möller	9
11.	Markus Stangl	8
	Thomas Meyer	8
	Carsten Köhler	8
12.	Alex Anders	7
	Mike Luetjens	7
13.	Tim Tomzek	5
	Tobias Aschmoneit	5
	Christian Schoo	5
14.	Martin Klein	4
	Dom Bartz	4
	Totengesang Deschain	4
15.	Christian Euler	3
16.	Oana Alexandra Lütjens	2
17.	Nicky Ruoff	1
	Pitt Rock	1
	Michael Kafke	1
	Tom Schaack	1
	Matthias Münch	1
	Roger Würgler	1

Credits Amiga Germany Fanzine #3

Michael Borrmann - Infos & Bildmaterial
Alexander Marco - Bildmaterial + Soundunterstützung Trailer
Teut Weidemann - Infos
Andreas Escher - Bildmaterial
Martin Hecht - Requisiten Trailer

MINDSCAPE PRESENTS

MOONSTONE

A Hard Days Knight



MOONSTONE
A Hard Days Knight

PIXELBLUTBAD

MOONSTONE

Es stellte damals keine Schwierigkeit dar, dass gewisse Videospiele bei zartbesaiteten Moralaposteln schnell in Ungnade fielen.

Ein anstößiges Spiel wurde in Deutschland schnell verboten und stand oft mit geradezu lächerlichen Begründungen auf dem Index.

Wegen ***Moonstone*** haben die Leute der damaligen BPjS sicher heute noch schlaflose Nächte, galt es doch lange als brutalstes und blutigstes Videospiel überhaupt. Erst ***Mortal Kombat*** übertraf das damalige Pixelblutbad.

Die deutsche Fachpresse war zu dieser Zeit ebenfalls wenig begeistert und wertete das Spiel als sehr unterdurchschnittlich ein.

Dass ***Moonstone*** mehr als nur grobe Gewalt ist, und sich als einer der kreativsten und spaßigsten Titel einfach auf dem Amiga befindet, wurde damals wohl nicht erkannt oder es wollte nicht als solches erkannt werden. Wir machen den Fehler von damals wieder gut und erklären, warum ***Moonstone*** ein wirklich gutes Spiel ist.

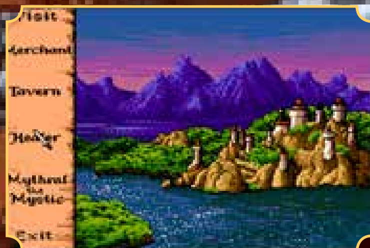
Rob Anderson und **Todd Prescott** waren in der 80ern begeisterte Rollenspieler.

Die Brettspiele ***D&D Talisman*** und ***The Dark Tower*** faszinierten sie so sehr, dass Rob 1988 mit der Idee spielte, das Ganze irgendwie als Videospiel zu gestalten.

1989 ging es dann los, sie holten sich ***Kevin Hoare*** dazu, der das Meiste in Assembler programmierte.

Rob, der zuvor Grafik und Animation studiert hatte, war für das Optische zuständig aber auch für die Programmierung des Spiels. Animationstechnisch gab es Unter-







stützung durch ***Dennis Turner***, der heute CGI-Effekte für Hollywood-Kinofilme erstellt.

Todd war für alles, was nebenbei anfiel, zuständig. Es stand ihm nicht viel Zeit zur Verfügung, er studierte damals gerade Biologie. Ziemlich am Ende des Projekts kam durch ***Publisher Mindscape*** die Musik von ***Richard Joseph*** dazu. Er weilt heute leider nicht mehr unter uns.

Was zunächst als einjähriges Projekt geplant war, erstreckte sich schließlich über zwei Jahre, bis Mindscape den Riegel vorschob und darauf drängte, dass ***Moonstone*** Weihnachten 1991 auf dem Markt kommen sollte, dabei hätten die Jungs gerne mehr Zeit dafür zur Verfügung gehabt.

Moonstone sollte eine Mischung aus Rollenspiel und ***Hack and Slay Beat em Up*** werden.

Inspiriert aus den genannten Brettspielen und dem Klassiker ***Barbarian*** aber auch ***Der Herr der Ringe***, ***Looney Tunes*** und ganz besonders **Monty Pythons *Ritter der Kokosnuss*** hatten ihre Einflüsse. Eine in der Tat brisante Mischung.

Die Entwicklung war sehr Grafik lastig. Wie sollte es auch anders sein, wenn der Boss Animation und Grafik studiert hatte. Das Meiste wurde erst auf Papier gezeichnet, so kamen weit über 1.000 Zeichnungen zusammen. Diese wurden dann in wochenlanger Arbeit mittels EasyL Drawing Tablet über ***Deluxe Pain*** auf den Amiga übertragen und nachbearbeitet.

Animations-Illustrator ***Denis Turner*** konnte sich anschließend so richtig austoben. Dem Spiel sieht man es an, dass in diesen Bereich besonders viel Mühe investiert wurde. Großartige Zwischensequenzen und sehr umfangreiche Animationsphasen. Abseits der Grafik ist ***Moonstone*** aber auch ein geniales Gameplay-Gemisch, das es so kaum ein zweites Mal gibt.

Legt man die erste Diskette von ***Moonstone*** ins Laufwerk ein, wird einem zu Beginn ein grandioses Intro gezeigt. Was hier abläuft gehört zum Besten, was man auf dem Amiga in Sachen Intro jemals zu sehen bekam, unterlegt mit perfekt passender Musik.

Stimmiger und mitreißender kann man so etwas kaum auf dem Amiga darstellen.

Die Geschichte ist folgende: „Der Druidenkult des Landes schickt vier



Die PC-Version wurde von einem anderen Team umgesetzt, die Amiga-Version ist die originale.

Ritter los, um den sagenumwobenen ***Moonstone*** zu finden und nach Stonehenge zu bringen. Nur einer wird es letztendlich schaffen, und so befinden sich die Ehrenmänner in Konkurrenz miteinander.“

Im folgenden Menü können sich dann bis zu vier Spiele aktivieren, und hier geht der Spaß schon los. ***Moonstone*** ist ein wahres Partygame. Jeder kann seinen eigenen Ritter erwählen. Sie unterscheiden sich aber nur in den Farben, den Namen und den Regionen, in denen sie starten.

Danach finden sich die vier auf der Weltkarte wieder, wo jeder abwechselnd rundenbasierend ein Stück zurücklegen kann. Die Karte ist übersät mit Orten, die besucht werden können, dort wird man aber meist nicht freundlich empfangen: Heerscharen von Monstern wollen euch den Garaus machen und das alles andere als zimperlich. Betritt man einen dieser Orte, wechselt die Ansicht in eine Horizontale. Dieser Bereich besteht aus nur einem Bildschirm ohne Scrolling.

Wie man das von ***Beat em Ups*** so kennt, kann man sich nicht nur vor- und zurückbewegen sondern auch auf und ab.



Wawawawawawawawa

MOONSTONE

Die Gegner kommen entweder in Gruppen oder auch allein.

Die einzige Waffe, die ihr habt, ist euer Schwert, und damit wisst ihr umzugehen.

Bei jedem Gegner braucht es eine andere Taktik. Beherrscht ihr diese, habt ihr gute Chancen zu überleben.

Die Kampf könnte kaum blutiger sein. Gliedmaßen werden abgetrennt, Gegner geköpft. Bei einem Stich in die Brust spritzt das Blut im Takt des Herzschlages in einer kleinen Fontäne aus der Wunde. Jeder Gegner hat seine eigenen Arten zu sterben. Beim Ableben bleiben sie liegen und verschwinden nicht. Das Schlachtfeld ist am Ende übersät mit blutigen Kadavern.

Aber nicht nur die Gegner können sterben, euer Ritter hat gleichermaßen zahlreiche Möglichkeiten, das Zeitliche zu segnen. Von einfach tot umfallen bis zu geköpft, zerquetscht, zertreten, zerbissen, zerfleischt, verschlungen, erhängt, verbrannt, überrannt, erstochen oder zerstückelt - um nur ein paar zu nennen.

Das Sterben ist bei ***Moonstone*** kreativ wie nie zuvor. Das hört sich alles schlimm an, aber anstatt entsetzt in eine tiefe Depression zu fallen, fängt man eher das Schmunzeln an. Die Darstellung ist so



In der Taverne kann man viel gewinnen, man kann aber auch alles verlieren.



MOONSTONE



überdreht und zum Teil witzig, dass man es eher als schwarzen Humor bezeichnen kann.

Man muss vielleicht etwas verkorkst sein, aber wir fanden es äußerst amüsant.

Rob Anderson sagte auch einmal, er wolle ein Spiel schaffen, bei dem das Gewinnen und Verlieren gleichermaßen unterhaltsam ist. Das ist den Jungs absolut gelungen.

Schafft man es, den Bereich zu überleben und alle Gegner zu besiegen, können anschließend die Schätze der Besiegten beschlagnahmt werden. Im Hintergrund sieht man auch des Öfteren eine Truhe, in der die Wertsachen gelagert werden. Sie enthält sinnvolle Utensilien jedoch auch massig Gold.

Da ihr nicht allein unterwegs seid, könnt ihr euren Mitspielern durchaus das Leben schwer machen. Ihr könnt sie angreifen und gegen sie kämpfen. Bei einem Sieg steht euch ihr Hab und Gut offen zur Verfügung. Das ist unter Freunden allerdings wenig erwünscht, und machte man rein aus Respekt auch nicht.

Spielt man aber allein, statten einem die computergesteuerten Mitstreiter durchaus öfters mal einen Besuch ab.

Nach einer gewissen Spielzeit streift öfters ein Drache über das Land, der mit etwas Pech zu einem weiteren Problem werden kann. Fliegt er über euch hinweg, kommt es zum Kampf, und der hat es in sich. Mit ziemlicher Sicherheit werdet ihr gegrillt.

Es ist auch möglich, Städte zu besuchen, wo ihr euer Geld auf den Kopf hauen könnt für z. B. bessere Rüstungen. Oder ihr wagt eine oder mehrere Runden beim Glücksspiel. An einem anderen Ort könnt ihr den Wahrsager befragen, den Wizard's Tower besuchen oder beim Quacksalber einkaufen. Nicht alle Orte sind feindlich.

So streift ihr durch die Lande und sorgt für Angst und Schrecken unter den Gegnern, sammelt Gold, Reliquien und allerhand nützliches Zeug, bis ihr am Ende dem letzten großen Gegner gegenübersteht, einer barbusigen Geister-Medusen-Wirbelfrau.

Ist die Dame erledigt, kommt ein wirklich cooler Extro, euer Ritter wird unsterblich und zur Legende.

Das Ganze ist im 4-Player-Modus ein großer Partyspaß, ganz klar darauf ausgerichtet, in einer Gruppe ein paar amüsante Stunden zu haben. Egal wie gut oder schlecht man ist, es sorgt immer für jede Menge Lacher für Freunde des schwarzen Humors.

Das Spiel ist durch den Grafikstil und den perfekt passenden Sound unheimlich stimmig. Die Soundeffekte sind überwiegend aus der VHS-Version des Films ***Red Sonja*** gestohlen worden. Zu meckern gibt es nicht viel, eine Save-



Oben ohne Geister-Medusen-Wirbelfrau



Der 4-Player-Modus ist legendär

Option hätte nicht geschadet. Zwischendurch haben sich Fehler eingeschlichen, die in bestimmten Situationen zum Absturz führen oder eine unlogische Aktion möglich machen - klassische Bugs halt.

Die positiven Dinge wollte die deutsche Presse damals wohl nicht sehen, oder sie durfte es nicht sehen. Es war eine Zeit, in der keine Spielspaß-Wertungen vergeben wurden, wenn DIE Gewalt vorherrschte. Sogar die USA gab sich kritisch. Dort erschien das Spiel erst gar nicht. Der Spielzeug-Vertreiber ***Toys R Us*** fand ***Moonstone*** zu brutal und wollte es nicht in seinem Warenbestand aufnehmen. Da zu dieser Zeit in der USA ***Toys R Us*** für über 25 % aller Spieleverkäufe verantwortlich gewesen war, sah ***Mindscape*** keine Chance für einen wirtschaftlichen Verkauf. So erschien ***Moonstone*** nur in Europa, wo es auch nur ein mäßiger Erfolg wurde.

Trotzdem führte man Gespräche zu einem zweiten Teil. Der RPG-Bereich sollte ausgebaut werden und die Ritter individuelle Fähigkeiten erhalten, auch waren jede Menge neue Monster geplant. Da allerdings der erste Teil bereits nicht so erfolgreich gewesen war, gab es nie eine Fortsetzung. **Rob Anderson** verwies allerdings einmal darauf, dass er, wenn er in Rente gehen wird, sich vielleicht an Moonstone 2 heranwagen würde. Wir werden sehen …

Letztlich ist ***Moonstone A Hard Days Knight*** ein absoluter Klassiker mit hohem Kultfaktor und das ganz zu Recht. Wer dieses Spiel als Amiga-Veteran nicht gespielt hat, der hat was verpasst.


Re-Play Wertung



Studio	Mindscape International Ltd.
Publisher	Mindscape International Ltd.
Erstveröffentlichung	1991
Plattform(s)	Amiga 500 - PC (MS-DOS)
Genre	Action-Rollenspiel
Spielmodus	Bis zu 4 Spieler
Systemvoraussetzung	Amiga: 1 MB RAM

KURZTEST



Eine Ein-Mann-Armee muss nicht groß bewaffnet sein, dachte sich der taktische Befehlshaber.

Der Plan: Sein bester Mann soll sich, nur mit einem Messer bewaffnet, ins feindliche Gebiet schleusen und gegen Unmengen von schwerbewaffneten Elite-Soldaten kämpfen.

Der beste Mann bist blöderweise du. Und so landest du nach „Press Fire to Start“ in der ersten feindlichen Militärbasis. Da ihr zunächst nur mit einem Messer bewaffnet seid, stecht ihr reihenweise wild und orientierungslos umherrennende Soldaten ab.

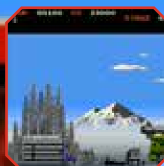
Sonderlich tiefgängig und komplex ist das Gameplay nicht. Reaktion ist gefordert, denn die gegnerischen Soldaten kommen unendlich und per Zufall auf den Screen. Euch tatsächlich gezielt angreifen, tun sie selten, und dass sie euch mal erwischen, ist mehr Zufall. Allerdings reicht auch schon die kleinste Berührung, und ihr fallt tot um.

Zusätzliche Waffen gibt es, aber man benutzt trotzdem sein Messer, weil die Munition extrem begrenzt ist. Und so metzelt man sich blutlos durch die, nur in eine Richtung scrollenden, Level, laufend und hüpfend in einer horizontalen Ansicht.

Green Beret war ursprünglich ein **Konami** Arcade-Titel von 1985. Natürlich muss man beachten, was das für eine Zeit war, und dafür ist das Spiel wahrscheinlich ganz ok.

Die Amiga Umsetzung erfolgte über die **Scorpion-Engine**, und man kann fast sagen, das Verhältnis ist eins zu eins. Hier und da gibt es kleine Änderungen wie z. B. Wolken im Hintergrund, aber zu 90 Prozent ist es von der Grafik her identisch. Auch der furchtbare Sound ist weitgehend gleich, nur gelegentliche Musikstücke bei Endgegnern, oder die kurzen Zwischenscreens zwischen den Leveln, bringen weit bessere Sound-Eigenschaften mit als das dudelnde Original.

Wer also auf altertümliche Arcade-Games steht, und an den Gameplay keine großen Ansprüche stellt, wird hier grenzenlos glücklich. Alle anderen schalten nach fünf Minuten kopfschüttelnd den Amiga aus.









GREEN BERET

APPRENTICE

ERSTES LEHRJAHR



Teut Weidemann war mit dem Design der Packung gar nicht zufrieden. Die Entwickler hatten jedoch oftmals leider keinen großen Einfluss darauf.

Das Spiel ***Apprentice*** ist dem einen oder anderen sicher gut in Erinnerung geblieben, war es doch bei vielen eine der ersten Jump ‘n‘ Run-Erfahrungen auf dem Amiga. Das war die Zeit, zu der der A500 langsam erschwinglich für den Mainstream wurde.

Über dieses Spiel gibt es viel zu erzählen, unter anderem die Entstehungsgeschichte, die interessante Technik, die dahintersteckt, die angenehme Spielbarkeit aber auch Trauriges.

Der Geschäftsführer von ***Rainbow Arts***, ***Marc Ullrich***, war hart, kalkulierend aber auch fair, was man wohl auch sein muss, wenn man so ein Unternehmen führen will.

Wenn jemand ein Problem hatte, war Ullrich der Letzte, der Nein sagte. Als einmal ein Freund und Grafiker zu ihm kam, der sich Geld lieh und die Schulden nicht zurückzahlen konnte, bot er stattdessen eine Menge fertig gepixelte Grafik an. Ullrich sagte zu und bekam statt zurückgezahlter Schulden einen Stapel 3.5 Zoll Disketten.

Er wurde ***Teut Weidemann*** in die Hände gedrückt, mit der Bemerkung: „Mach daraus ein Spiel!“



Die Grafiken auf den Disketten sahen nach Fantasy aus. Da könnte man ein **Jump ’n‘ Run** draus machen. Gesagt getan, ein Spiel dieser Art fehlte ***Rainbow Arts*** eh zu dieser Zeit.

Teut bekam ***Axel Hellwig*** als Programmierer und ***T.V. Rappe*** als Grafiker vorgesetzt.

Axel Hellwig war ein sehr guter Programmierer, schnell und geschickt darin, Probleme zu lösen.

T. V. Rappe dagegen war ein Ass im Optimieren und Anpassen, eigene Grafikkreationen lagen ihm weniger. Da die Grafik schon vorhanden war, erwies sich Rappe ideal für den Job.

Die Musik kam später von ***Chris Hülsbeck*** dazu.

Es wurde also ein **Jump ’n‘ Run**, angelehnt an Mario und Co., aber es sollte etwas Eigenes daraus entstehen ...

Die vorhandene Grafik enthielt Holzkisten, diese wurden anfangs als Level-Elemente genutzt, aber gleichzeitig wurde weiter experimentiert. Erst konnte man sie durch die Gegend schießen, später dann auch tragen und stapeln. Es gab jedoch ein Problem: Wenn man eine dieser Kisten außerhalb des sichtbaren Bereiches warf oder stehen ließ, verschwand sie, da sie aus dem Speicher geworfen wurde. Das war damals nichts Ungewöhnliches.

Axel tüftelte ein Wochenende daran herum, und das Problem war gelöst:

Die Position eines jeden Objekts im Level wurde auf eine sehr simple Weise im Ram gespeichert



und gegebenenfalls aktualisiert. So konnte man sämtliche Kisten zusammensuchen, sie blieben an Ort und Stelle, wo man sie abstellte, auch wenn man den Bereich verließ.

Dieses Problem trat später noch in vielen Spielen auf, man möge nur an sämtliche GTA-Teile denken. :-)

Nach etwa einem halben Jahr war das Spiel fertig und erschien 1990 in den Läden.

Es war insoweit erfolgreich, dass es die geringen Entwicklungskosten locker wieder einspielte.



Circa 10.000 Stück und mehr wurden in den ersten sechs Wochen verkauft. Der ganz große Kracher war es aber nicht.

Teut Weidemann war für über siebzig Spiele verantwortlich. Ausgerechnet zu ***Apprentice*** wird er heute noch am häufigsten angesprochen, also muss das Spiel doch irgendetwas haben, was es als besonders auswies …

Diskette ins Laufwerk und los geht‘s. Zu Beginn wird man mit einer Pixel-Version des Verpackungscovers begrüßt, danach darf man einen wirklich guten Titeltrack von ***Chris Hülsbeck*** genießen. Diese Melodie werdet ihr nie wieder vergessen!

Ein Intro, der die Story des Spiels erzählt, ist nicht vorhanden, was jedoch nicht weiter von Belang ist.

Der Lehrling der Magier-Gilde will seinen Abschluss machen, dafür muss er das Land durchstreifen und am Ende einen Drachen töten.

Ich befürchte, dass Drachen in dieser Welt stark vom Aussterben bedroht sein müssen, wenn jeder Lehrling einen erlegen muss, um seinen Abschluss zu absolvieren - da kommt einiges zusammen.



Englischsprachige Werbeanzeige von Apprentice



Man steuert also diesen Lehrling und kämpft sich hüpfend durch die Level.

Es ist ein sauber laufendes **Jump 'n' Run**. Das in alle Richtungen gehende Scrolling fließt butterweich mit 50 Frames über den Screen. Zwar gibt es keine technischen Finessen, wie mehrere parallaxe Ebenen, aber dafür läuft es sehr gut ohne nennenswerte Slowdowns.

Die Grafik dazu ist wirklich schön und stimmig designt. Vielleicht etwas zu sehr gekachelt, sprich, kleine 16 x 16 Pixel große Grafik-Elemente werden sehr oft identisch aneinandergefügt, um eine Wand oder den Boden zu formen. Allerdings ist das damals durchaus üblich gewesen, nur wenige Amiga-Titel, vor allem aus dieser Zeit, umgehen das.

Unser kleiner Held sieht auch etwas wie ein in Klamotten gezwängtes Weißbrot aus. Er wirkt irgendwie kastenförmig ist aber sauber animiert. Ansonsten gibt es nichts Kritisches an der Grafik zu bemängeln, also halb so wild.

An das Erscheinungsbild des Lehrlings gewöhnt man sich schnell, und die Kachelgrafik war damals bekannt. Im Gegensatz dazu wurden die Gegner wunderbar animiert und dargestellt. Besonders größere Elemente, wie Bauwerke, Bäume, oder Wolken, sind detailliert gepixelt. Und die wenigen Zwischenbilder, wie z. B. im Shop, oder die allerliebste Herzdame, die mit ihrem Blick alle verzaubert, zeigen, dass es der Grafiker wirklich draufhatte.

Während des gesamten Spiels klingen auch weitere Musikstücke von ***Chris Hülsbeck*** an. Zugegeben, hier sind vielleicht nicht unbedingt seine größten Werke zu hören. Der Sound kommt recht beiläufig daher und nicht so brachial wie z. B. bei ***Turrican***. Letztlich sind aber - wie das bei Chris so üblich ist -, eingängige Melodien vorhanden, Sie werden einem vielleicht nicht für alle Ewigkeit im Gedächtnis bleiben, aber beim erneuten Spielen nach dreißig Jahren hatte ich plötzlich erstaunlicherweise genau diese Tonfolgen wieder im Kopf. So gesehen kann es nicht so schlecht sein.

Das Thema Steuerung geht hier sehr gut von der Hand, selten habe ich ein **Jump 'n' Run** gespielt, das

APPRENTICE

sich so problemlos bedienen lässt. Die diversen Aktionen wurden gut gelöst, trotz dass es nur eine einzige Button-Unterstützung gibt. So bewegt man sich mit bester Kontrolle durch die Level.

Die erwähnte Sache mit den Kisten ist ein ständig begleitendes Gameplay-Element. Mit ihnen macht man einfach alles, man benutzt sie, um Abgründe oder höher gelegene Plattformen zu überwinden beziehungsweise zu erreichen. Oder man verwendet sie als Waffe und erschlägt damit Gegner.

Auch können damit witzige Situationen erzeugt werden: Während sich das gegnerische Niederwild, wie Hase, Igel oder Maus, von den Kisten einsperren lässt, sind der außer Kontrolle geratene Besen oder die wild wirbelnde Hexe in der Lage, die Kiste zurückzuschießen. Wenn es dumm läuft, trifft diese dann unseren einem Weißbrot gleichenden Lehrling. Wenn es gut läuft, werden dadurch andere Gegner erledigt.

Die Kisten sind ein ständiger Begleiter.

Es gibt Bereiche in den Leveln, die wir aufgrund unserer Größe nicht passieren können. Hat man das richtige Item, reicht ein Druck auf die Leertaste, sodass ein kleineres Abbild unser selbst erzeugt wird, das wir steuern können, um so in die engeren Bereiche vordringen zu können.

Aber Achtung! Das Ganze ist zeitlich begrenzt. Und euer wirkliches Ich ist in diesem Moment schutzlos und unbeweglich. Gegner hätten leichtes Spiel mit euch.

Dieses Element wurde etwas von ***Super Mario Brothers*** abgeleitet oder vielleicht sogar ein wenig von ***Turrican***. Wie auch immer, es ist ein gutes Gameplay-Element.

Abgesehen davon gibt es noch weitere Items, wie Ballons, Bomben, erweiterte Sprungkraft, Tränke, die einen vor Feuer bewahren oder die Einschränkung der Schwerkraft. Zu den Lehraufgaben eines Zauberlehrlings gehört auch die Anwendung der praktischen Magie.

Die Level sind allesamt interessant gestaltet, voll mit kleinen Kiste-Rätseln und kniffligen Hüpfpassagen. Man sammelt Schlüssel für verschlossene Türen und hortet eckige Münzen, die überall verteilt sind. Es sind diverse Schalter vorhanden, die bei ihrer Betätigung Verstecktes offenbaren.

Vom eigentlichen Thema her sind die Level aber nicht sehr abwechslungsreich gestaltet. Im Grunde genommen gibt es drei verschiedene, die in 17 Level aufgeteilt sind: Der







naturbelassene Teil mit Bäumen und Felsen, der gemauerte burgähnliche Bereich und der feurige letzte Level.

Dadurch, dass die ersten zwei Themen öfters ineinanderfließen, bringen sie Abwechslung ins Spiel.

Der Schwierigkeitsgrad hält sich in Grenzen, er ist angenehm einfach austariert. Das ist fast eine Besonderheit, weil Spiele zu dieser Zeit meist unverschämt schwer waren und jede Menge Geduld und Übung erforderten. Klar ist das auch motivierend, aber schön, dass es auch mal anders geht.

Man muss wirklich kein Hardcore-Zocker sein, um das Ende zu erreichen.

Apprentice ist zusammenfassend gesagt, ein schönes gelungenes **Jump 'n' Run**. Es hat den Genre nicht geprägt oder verändert. Es ist auch nicht in der All-Time-Favoriten-Liste der meisten Videospieler enthalten, aber es ist ein Spiel, das bleibt. Eines, das man damals gespielt hat und sich angenehm positiv daran zurückerinnert.

Die Jungs haben sich wirklich Mühe gegeben. Auch Teut sagte, dass dieses Spiel einer seiner am meisten am Herzen liegenden Titel sei. Letztlich ist das wohl auch der Zusammenarbeit mit ***Axel Hellwig*** geschuldet, der leider vor einigen Jahren verstorben ist, viel zu früh. ***Apprentice*** war sozusagen sein Meisterstück, das Spiel, mit dem man ihn in Verbindung bringt.

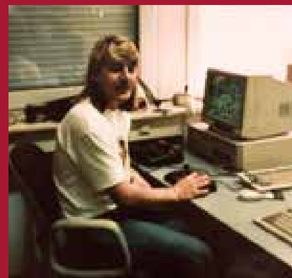
In Andenken an Axel Hellwig widmen wir ihm diesen Bericht. Danke für dieses Spiel!



In Memoriam

Wer war Axel Hellwig?

Axel war ein sehr guter Programmierer. Er ist dabei nicht abgedriftet und ein normaler Mensch geblieben, mit dem man abends essen gehen konnte. Das klingt seltsam, jedoch waren die meisten Nerds Menschen, die nicht unter Leute gingen und abends eher vor dem Rechner saßen.



Eins der wenigen Bilder von Axel. Foto wurde von Andreas Escher zur Verfügung gestellt.

„Axel war ein dufter Typ, und wir arbeiteten gerne mit ihm. Er war zudem, im Gegensatz zu vielen anderen, zuverlässig und immer bereit, was extra zu tun."

Zitat: Teut Weidemann





Re-Play Wertung

Publisher	Rainbow Art
Erstveröffentlichung	1990
Plattform(s)	Amiga OCS
Genre	Jump 'n' Run
Spielmodus	1 Player
Datenträger	1 Diskette

BLACK CRYPT

WILLKOMMEN IN DER DUNKELHEIT



BLACK CRYPT

© COPYRIGHT 1992 RAVEN SOFTWARE, ELECTRONIC ARTS

DUNGEONS AND MONSTERS

Wer ein echter Nerd war, kam an Spielen, wie ***Dungeon Master*** oder ***Eye of the Beholder****,* nicht vorbei. Waren es doch diese Spiele, die mit dem klassischen Pen-&-Paper-Rollenspiel am meisten gemeinsam hatten. Es war der nächste Schritt hin zur Digitalisierung.

Auch die beiden Brüder, **Brian** und **Steve Raffel**, waren große Fans dieser Spiele. Sie hatten Ende der 80er Jahre ein klassisches Pen-&-Paper-Rollenspiel konzipiert namens ***Black Crypt***.

Letztlich entschieden sie jedoch, größer zu denken, und das Ganze als Videospiel zu verwirklichen. Die beiden gründeten ihr Unternehmen **Raven Software**.

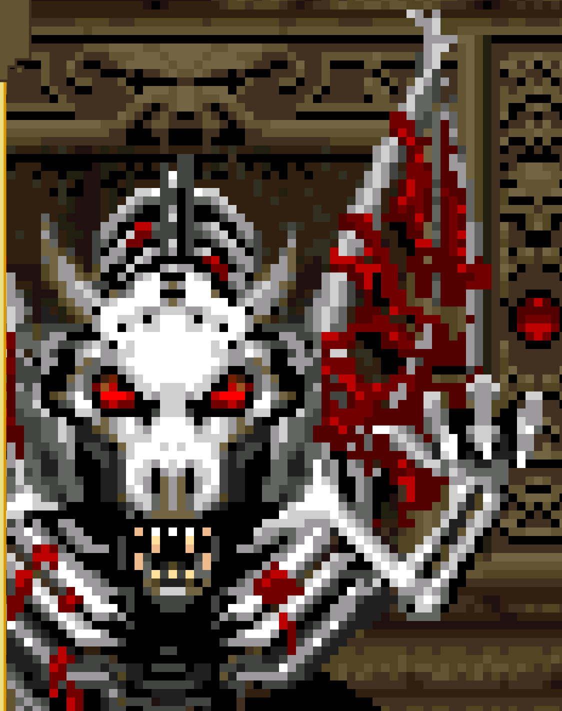
Mit einem Budget von 40.000 Dollar sollte ***Black Crypt*** auf dem Amiga realisiert werden.

Die beiden hatten aber keinerlei Ahnung von Programmierung, oder wie man ein Unternehmen vernünftig gründet und führt. Brian war Kunstlehrer und Steve Grafiker für Siebdruckverfahren.

Sie hatten eine Vision und viele, viele Ideen.

So stolperten sie blauäugig ins Chaos der Firmengründung.

Als Erstes suchten sie jemanden, der ihnen half, diese Vision zu verwirklichen. Sie stellten drei Leute ein, die Ahnung von der Programmierung hatten. Zusammen entwickelten sie ein gitterbasiertes Bewegungssystem, das ein Gefühl von Forschung erzeugte. Allerdings war die Sache so speicheraufwändig, dass das







Maximum schnell erreicht worden war. So musste alles hinsichtlich eines anderen technischen Weges überdacht werden.

Die Wand- und Bodenfliesen wurden in kleine Stücke zerlegt, was den Speicherbedarf massiv reduzierte. So funktionierte es. Das Grundgerüst von ***Black Crypt*** war fertiggestellt.

Als nächstes wurde eine Demo vom Spiel erstellt.

Der neue technische Weg war so effizient, dazu kommt eine beeindruckende Besonderheit: Das Ganze lief im **Extra-Halfbrite-Modus**. Das bedeutet, das Spiel läuft mit 32 Farben plus 32 weiteren, die nur halb so hell sind, wie die gewählte Farbpalette. Beeindruckend für den Amiga!

Die fertige Demo wurde an zehn verschiedene Publisher verschickt. Innerhalb kürzester Zeit meldeten sich sieben zurück, die Raffel-Brüder hatten die Qual der Wahl. Am Ende entschied man sich für **Electronic Arts**.

In den nächsten knapp zwei Jahren entstand dann ***Black Crypt***. Es wurde am 20. März 1992 veröffentlicht. Es entstand ein ***Dungeon Crawler***, der auf den ersten Blick nicht viel anders als ***Dungeon Master*** erschien, aber nur auf den ersten Blick!

Die Story des Spiels ist nicht weiter von Belang.



Die Fußschellen der Bestie auf dem Coverbild deuten das Electronic Arts-Logo an.



Der dunkle Kleriker Estoroth Paingiver - welch lieblicher Name - hat so viele bösartige Machenschaften vollbracht, dass man irgendwann sagt: „Das geht nicht mehr, das kann nicht so weitergehen!"

So verbannte man ihn in eine tiefe dunkle Gruft, und versiegelte sie magisch.

Nach einiger Zeit ereignen sich aber seltsame Dinge, die darauf hinweisen, dass Paingiver das Geheimnis seiner versiegelten Gruft entschlüsseln könnte. Die Dungeons sind durchflutet mit Monstern. Etwas stimmt hier ganz und gar nicht! Vier tapfere Helden werden losgeschickt, um den gescheiterten Versuch ihrer Vorgänger zu korrigieren. Ihr Auftrag ist es, die Gruft endgültig zu versiegeln. Hört sich ein wenig nach einem Hausmeisterjob an. :-)

Im Spiel wurde diese Story nur gering umgesetzt. Es kam oft nur auf das Spiel an sich an, die Geschichte dahinter wurde früher wenig als Gameplay-Element angesehen.

Zu Beginn stellt man sein Team mit einem Krieger, Kleriker, Magier und einem Druiden zusammen.

Die Klassen sind vorgegeben, die Charaktere wählbar, die Attribute variabel. Ein individueller Name kann auch vergeben werden. Die Namen, die ich wählte, bleiben mein Geheimnis. :-)



Danach geht‘s los im obersten Dungeon. 27 weitere stehen einem anschließend noch bevor.

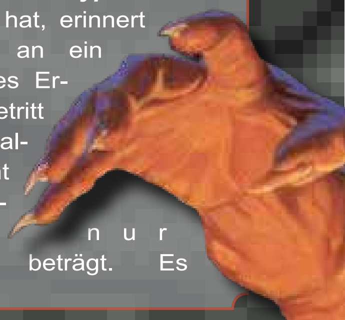
In bester Dungeon Master-Art und Weise bewegt man sich durch den Untergrund, wobei ***Black Crypt*** viele eigene Elemente beinhaltet. Zum Beispiel hatte man bei solchen Spielen oft noch Stift und Papier zur Hand nehmen müssen, um ein Karte zu erstellen, um sich nicht zu verirren, was schnell passieren konnte. In ***Black Crypt*** kann man mittels eines Zauberspruches eine Karte automatisch erstellen. Eine ungemein nützliche Funktion, die damals nicht selbstverständlich gewesen ist.

Ein weiteres besonderes Merkmal ist der enorme Schwierigkeitsgrad. Dagegen ist ***Eye of the Beholder*** ein Spaziergang. Der größte ‚Gegner‘ dabei ist jedoch der Dungeon selbst: Äußerst knifflige Rätsel müssen gelöst werden. Unauffällige und unwichtig erscheinende Merkmale, zum Beispiel an Wänden, müssen beachtet werden, um Schalter oder geheime Türen zu finden.

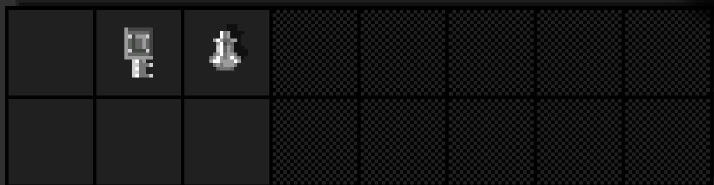
Ewig Zeit kann man sich auch nicht lassen, denn Hunger und Durst werden schnell zu einem Problem. Und die Gegner sind ja auch noch vorhanden, welche einem oft genug in einem Hinterhalt überraschen.

Die Kämpfe laufen auch nicht rundenbasiert ab, wie das bei anderen Spielen dieser Art oft der Fall ist. Hier erlebt man alles in Echtzeit, also keine Zeit, groß zu überlegen, die Gegner sind gnadenlos!

Jeder, der ***Black Crypt*** schon einmal gespielt hat, erinnert sich sicherlich an ein ganz besonderes Erlebnis: Man betritt eine große Halle. Es herrscht Dunkelheit, sodass die Sicht nur ein paar Meter beträgt. Es







DOOM HAMMER - MEDIUM WEIGHT

ist sehr still. Man dreht sich um, und da steht er, der zweiköpfige riesige Oga. Um seinem Hals trägt er einen Schlüssel, den ihr dringend benötigt. Leichter gesagt als getan, der Oga ist so stark, dass ihr zunächst erst einmal absolut keine Chance habt, ihn zu besiegen.

Der Lösungsweg ist folgender: Ihr müsst versuchen, euch an dem Oga vorbeizuschleichen oder auch an ihm vorbeizurennen.

Auf der anderen Seite der Halle befindet sich eine Kammer, in ihr findet ihr eine Waffe, mit welcher ihr den Oga erledigen könnt. Leicht wird der Kampf trotzdem nicht.

Wem das bereits die letzten Nerven kostete, der wird es im weiteren Spielverlauf schwer haben. Eure Truppe wird zwar stärker und sammelt Erfahrungen, aber die Gegner und Rätsel werden auch immer anspruchsvoller. ***Black Crypt*** gehört zu einem der härtesten Vertreter dieser Spielezunft. Nur die Wenigsten werden sich tatsächlich bis zum Ende durchgekämpft haben.

Trotz des hohen Schwierigkeitsgrades ist das Spiel so gut austariert, dass es zu bewältigen ist, trotz vieler Versuche, mit viel Hartnäckigkeit.

Es beansprucht einiges an Zeit und vor allem Nerven, bis man schließlich vor Paingiver steht.

Hat man diese letzte Hürde bewältigt, gibt es einen netten Extro, der alle Gegner noch einmal in einer Art Diashow zeigt.

Schafft man dieses Spiel, lacht man über alles, was an ***Dungeon Crawler*** so aufkam.

Wer also eine extreme Herausforderung sucht und keine Angst im Dunkeln hat, der ist bei ***Black Crypt*** genau richtig.

Abseits des knallharten Gameplays bietet ***Black Crypt*** auch einiges an Grafik. Man fragt sich zwar zunächst, wo denn die 32 x 2 Farben des **Extra-Halfbrite-Modus** geblieben sind, denn die Dungeons wirken meist eher trist und farblos. Die fünfzig effektreichen Zaubersprüche zeigen dann allerdings die große Farbpalette auf. Es wird auch bei den vielen kreativen Gegnern nicht an kontrastreichen Farben gespart.

Auch technisch läuft das Ganze sauber ab, ohne enorme Ladepausen und



BLACK CRYPT

Bis hier werden nur echte Profis gekommen sein. Das Game war extrem schwer!



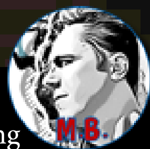
einem ausufernden Diskettenwechsel. Wer eine Festplatte sein Eigen nennt, spielt noch flüssiger.

Soundtechnisch begnügt sich das Spiel mit Soundeffekten, Musik wäre hier auch nicht wirklich nötig gewesen. Die Atmosphäre alleine ist auch so sehr stimmig.

Black Crypt ist ider beste ***Dungeon Crawler*** für den Amiga. Bei der PC-Version ist es nie über eine Demo hinausgegangen. So blieb es exklusiv.

Es war der erste Schritt in eine mittlerweile über dreißig Jahre andauernde Firmengeschichte. **Raven Software** ist für Klassiker, wie ***Heretic***, ***Hexen***, ***Quake 4***, ***Jedi Knight 2, Wolfenstein*** und letztlich auch für ***Call of Duty*** verantwortlich.

Und wieder können wir sagen, angefangen hat alles auf dem AMIGA.

Re-Play Wertung

Developer	Raven Software
Publisher	Electronic Arts
Erstveröffentlichung	1992
Plattform(s)	Amiga Exklusiv
Genre	RPG
Spielmodus	1 Player

Interessantes am Rande:

Die Unterzeichnung des Vertrags mit **Activision** verzögerte sich aufgrund erschreckender Ereignisse: Die beiden Brüder mussten dafür nach Milwaukee fliegen. Auf halbem Weg gab es Turbulenzen. Eines der Triebwerke des Flugzeugs wurde beschädigt. Die Maschine geriet in Schieflage. Einer der Brüder meinte: „Was soll Raven nur ohne uns machen?".

Die Maschinen fingen sich wieder. Es erfolgte eine Notlandung auf dem nächsten Flughafen. Die Feuerwehr stand schon bereit. Letztendlich wurde glücklicherweise niemand verletzt. Aufgrund dieser Erfahrung trauten sich die beiden Brüder eine Woche nicht in ein Flugzeug.

Nach Überwindung des schrecklich Erlebten, wagten **Brian** und **Steve Raffel** es erneut, eine Reise zur Vertragsunterzeichnung zu unternehmen. Das war ein sehr bedeutender Schritt für **Raven Software**.



Brian Raffel in seinem ersten Büro, 1990.



Die Brüder Raffel



Früher ein Fünf-Mann-Betrieb, heute - siehe Foto.

STARGLIDER I/II

3-D DRAHTGITTER-SPIELE







Das Genre der **3D Weltraum Shooter** hat eine lange Tradition. Spielreihen wie die **Wing Commander**-Serie, oder die erfolgreichen, im **Star Wars Universum** angesiedelten, Games der Spieleschmiede **LucasArts**, **X-Wing** oder **Tie-Fighter**, begeistern seit Jahrzehnten die Spieler.

An kaum einem Spiele-Genre lässt sich auch der technische Fortschritt im Hardware-Bereich erkennen und besser nachverfolgen als an 3D-Shootern. Was einst mit wenigen Polygonen begann, um uns den Eindruck einer Weltraum-Simulation zu vermitteln - Vorreiter sind hier Polygon-Drahtgitter-Klassiker, wie **Star Wars – Arcade** oder **Elite** -, mauserte sich in den letzten Jahrzehnten zu gewaltigen 3-D-Monstern, bei deren Detailreichtum und bombastischen Soundeffekten der Eindruck entsteht, wir säßen tatsächlich im Cockpit eines Sternenjägers im Kampf gegen das Böse. Als klassischer Vorreiter in Punkto Spielbarkeit und technischer Umsetzung gelten hier ebenfalls die 3-D Drahtgitter-Spiele

Starglider und **Starglider II**.

Entwickelt wurde das Spiel von **Jez San** (der dafür seine eigene Ein-Mann-Softwarefirma **Argonaut Software** gründete) und der Schmiede **Real-Time Games**. Veröffentlicht wurde das Spiel vom Publisher **Rainbird** im Jahre 1986 für die Systeme **ZX Spectrum, C64, Atari ST, MS-DOS** und natürlich **Amiga**. **Starglider II** folgte dann 1988 für **Atari ST, MS-DOS, Macintosh** und **Amiga**.

Typisch zur damaligen Zeit für Rainbird-Spiele war, dass ein Spiel zusammen mit einer Novelle veröffentlicht wurde, die dem geneigten Spieler eine gut geschriebene Hintergrundgeschichte zum Spiel lieferte. Im Falle von **Starglider** zeichnete **James Follett** die Novelle, die vom Krieg der friedliebenden Bewohner des Planeten Novenia und dem Aggressoren namens Egrons erzählt. Der Planet Novenia wird von einem im Orbit befindlichen Netzwerk aus sogenannten Sentinel-Robotern verteidigt, doch die Egrons finden einen Weg, diese Sentinels umzuprogrammieren, um wiederum deren Schöpfer zu vernichten. Natürlich versuchen die Novenianer, die Sentinels wieder zu reparieren und senden dafür zwei Sentinel-Reparaturarbeiter aus, Jason und Katra, die mit ihrem Jäger den Auftrag bekommen, die Egrons aufzuhalten und den ultimativen Kampfjäger, den Starglider, zu finden und zu zerstören, bevor dieser den Egrons in die Hände fällt. Sobald dies bewerkstelligt ist, beginnt das Spiel, jedoch auf einer höheren Schwierigkeitsstufe und mehr Gegnern, wieder von vorne.



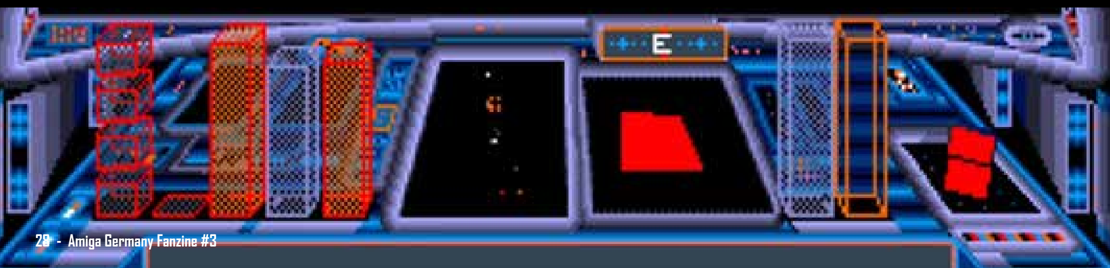


Die Planetenoberfläche, über die man fliegt, wird als schwarzer Hintergrund dargestellt, besiedelt von zahlreichen gegnerischen Luft- und Bodenfahrzeugen. Sechszehn verschiedene Egron-Schiffe und Bodenfahrzeuge gibt es, die einem das Leben schwer machen, unter anderem auch Panzer, Raketenwerfer und an Star Wars angelehnte Kampfläufer. Unserem Jäger stehen bis zu drei Basen zur Verfügung, an denen man seinen Waffenvorrat auffüllen lassen kann. Des Weiteren benötigt unser Flieger regelmäßig Zufuhr an frischer Energie, und dieser Betankungsmodus ist ein für damalige Zeiten innovatives Feature. Hier und da findet der Spieler Betankungstürme, zwischen die er dann seine Jäger platzieren muss, bis die Systeme wieder aufgeladen sind. Selbstverständlich nutzen die Gegner diesen Moment für ihre Angriffe, und erschweren einem so zusätzlich, die Mission zu erfüllen. Zu den weiteren, innovativen Features des Spiels gehört eine vom Spieler fernsteuerbare Rakete, die man höchstpersönlich ins Ziel lenken kann; ein Computersystem, über welches man Infos zu den gegnerischen Fahrzeugen beziehen kann, wie auch zwei Arten von Fadenkreuz (ein starres, und ein frei schwebendes), welches gegnerischen Zielen folgt, und so das Treffen von Zielen erleichtert.



Diese Features sowie eine lange Liste innovativer Funktionen, dazu eine saubere und schnelle Steuerung per Maus, runden **Starglider** zu einem nah an der Perfektion befindlichen Spiel ab.





Starglider II

Knapp zwei Jahre später sollte mit **Starglider II** eine Fortsetzung erscheinen, die nicht bloß ein lahmer Aufguss des vorhandenen Spielprinzips sein würde, sondern dieses Spielprinzip beinahe grenzenlos erweiterte. Konnten wir im ersten Spiel nur über die Planetenoberfläche von Novenia hinwegdüsen, so geht es nun in der Fortsetzung ab in den Weltraum, und da geht der Spaß erst richtig ab!

Das Spiel simuliert erstmals ein komplettes, rotierendes Sonnensystem, mit Planeten (sogenannte „Klasse M“, wo Leben möglich ist), bis hin zu Gasriesen, denen man nicht zu nahe kommen sollte, zahlreichen Monden, Asteroiden und sogar Lebewesen in Form von Weltraumdelphinen und Walen! Bereisen können wir dieses Planetensystem mithilfe eines Hyperantriebs. Gestört werden wir unter anderem von Weltraumpiraten. Und wir haben die Möglichkeit, Schiffkonvoys anzugreifen, und mithilfe von einem Traktorstrahl deren Fracht zu bergen.

Graphisch setzt **Starglider II** nicht bloß eins obendrauf, die Verbesserungen sind eher mit einer Eins hoch zehn zu bewerten. Es sind nun keine bloßen aus Drahtgitter gebildeten Objekte, die Polygone sind nun erstmals komplett ausgefüllt, und insbesondere auf den Planetenoberflächen wunderbar bunt und detailliert. Soundtechnisch fliegt uns quasi alles um die Ohren: Laserstrahlen, Explosionen, Blitz und Donner schlagen einem gewissermaßen auf die Ohren. Das Spiel ist derart immersiv, dass der Spieler wirklich das Gefühl hat, über die Oberfläche eines Planeten, im Weltraum und in riesigen Tunneln innerhalb der Planeten zu fliegen.

Natürlich hat **Starglider II** auch eine Geschichte. Die bösen Egrons aus dem ersten Teil haben ihre Eroberungsversuche von Novenia aufgegeben, und bauen knapp außerhalb des Sonnensystems eine riesige Superwaffe, mit der sie den Planeten schlicht und ergreifend wegpusten wollen. Der Spieler übernimmt die Rolle des Piloten des legendären Jägers Starglider und hat zur Aufgabe, die Superwaffe der Egrons zu vernichten.

An diesem Punkt setzt die größte Innovation des Spiels ein: **Starglider II** ist nicht nur eine **Shoot ´Em Up** Weltraumsimulation wie der Vorgänger, das Spiel beinhaltet auch Abenteuer-Elemente, sogenannte Quests, die es zu lösen gilt, um weitere Ausrüstung für das eigene Schiff zu erhalten oder aber Bauteile zum Bau einer Waffe, mit der die Superwaffe der Egrons vernichtet werden kann. Zu diesem Zweck erkunden





wir mit unserem Schiff Tunnel unter der Planetenoberfläche, fangen mit dem Traktorstrahl Frachtcontainer im Weltraum oder sogar einen ganzen Wal, den man zur Erfüllung einer Quest tatsächlich benötigt.

Die Polygon-Grafiken sind recht einfach gestaltet, doch wunderbar animiert und flüssig, ohne nennenswerte Performance-Einbrüche. Und um es unserer „Freundin“ noch etwas zu erleichtern, lassen sich die Umgebungsdetails in mehreren Stufen senken, was zusätzliche Rechenleistung freigibt. **Starglider II** hat vielleicht nicht die gleiche Tiefe in Diplomatie, Abenteuer und Wirtschaft, wie wir es von **Elite** her kennen, aber die Grafik-Engine, die Komplexität des zu befahrenden Sonnensystems und das schiere Suchtpotenzial sind unübertroffen. **Nintendo** hatte reges Interesse an einer Umsetzung für die damalige **Super Nintendo Spielkonsole**, und **Jez San** mit seiner Ein-Mann-Firma **Argonaut Software,** wurden in das Projekt einbezogen, doch zu einer Umsetzung sollte es nie kommen. Stattdessen war **Jez San** anschließend maßgeblich an der Entwicklung des **3DFX-Chip** und der Spielreihe **Star Fox** beteiligt.







Der Amiga **Shoot ‚Em Up-**Kracher **Inviyya**, bekommt eine Fortsetzung, die bereits in der Entwicklung ist.

Wir durften den ersten Level bereits anspielen und sind beeindruckt.

Der neue Teil läuft diesmal nur auf AGA Amiga-Systemen. Dafür gibt es aber jetzt 64 anstatt 16 Farben. Zusätzlich bekommt das Spiel **Fullscreen-Parallax Scrolling**, mehr Sprites können gleichzeitig bewegt werden, und es gibt mehr Speicher für den Sound.

Kurz gesagt, mehr Action und weniger Einschränkungen. Der erste Level wartet demensprechend mit Gegnerfluten auf und legt im Schwierigkeitsgrad um einiges zu. Optisch sieht das Ganze fantastisch aus und bietet das übliche Design, welches wir schon von Teil 1 kennen.

Euer Schiff erinnert sehr stark an das **Neo Geo**-Spiel **Blazing Star**. Das ist beidseitig gesehen kein Zufall. Zum einem ist der Entwickler ein großer Fan von **Blazing Star**, und es soll auch eine **Neo Geo**-Version von **Inviyya 2** geben. Derzeit gibt es große Anstrengungen, eine Modulproduktion zu organisieren. Die **Neo Geo**-Version soll noch mal etwas verbessert werden, und als ob das noch nicht genug wäre, eine **Mega Drive**-Version ist ebenfalls angedacht.

Ein Veröffentlichungstermin steht noch nicht fest. Wir sind gespannt!









INVIYYA II

Zungenbrecher Teil 2



TEUT WEIDEMANN



TOPINTERVIEW

Deutscher Videospiel-Entwickler der ersten Stunde. Er hat bei Rainbow Arts gearbeitet und war beteiligt an legendären Spielen. In nur drei Jahren war er für über siebzig Titel mitverantwortlich.

AGF:

Hallo Teut, du bist ein Urgestein der Deutschen Videospiel-Entwicklung und hast gerade im **C64** und **Amiga**-Bereich Großes geleistet.

Wie kam es, dass man anscheinend gleich zu Beginn in eine so große Sache stolperte?

Woher kommt die Leidenschaft zu Videospielen, und woher nahmst du deine Kenntnisse der Grafik und Programmierung?

Bitte einfach mal erzählen, wie alles anfing.

Teut:

Durch den Beruf meines Vaters bei der Bundeswehr sind wir oft umgezogen und landeten sieben Jahre lang auf der Airforce Base in Ramstein. Dieses „Klein Amerika" gab mir Zugriff auf Arcade-Automaten und die ersten Videospiel-Formate. Das weckte meine Leidenschaft.

Durch den Umzug nach Bayern, 1980, kam ich dann in den Genuss von Informatikunterricht an einem der ersten Gymnasien, die das angeboten hat. In nur einem Jahr war ich Nerd und wusste mehr als die Lehrer - und ich habe nicht nur die Lehrer unterrichtet, sondern sogar den Informatik Unterricht gehalten, wenn der Lehrer mal wieder keine Lust hatte.

Auf dieser Schule fingen wir schon an, selbst Spiele (oder Spielchen) zu programmieren und auf dem Schulhof auf Kassette zu tauschen (Ja, Disk-Laufwerke gab es noch nicht.).

In unserer Nerd Gruppe in München haben wir dann größere Spiele programmiert und an Publisher verkauft, wie zum Beispiel **Kingsoft**, wenn man die Publisher nennen

konnte. Damals war alles halt noch sehr klein und amateurhaft, weil alle noch lernten, wie das Ganze funktioniert.

Durch **Sarcophaser**, einem Spiel meines Freundes **Andreas von Lepel**, wo ich die Grafik und Leveldesign gemacht habe, kam ich dann in den Kontakt mit **Rainbow Arts** und arbeitete für die in den Semester-Ferien. Ich besorgte mehr Spiele für **Rainbow Arts** durch meine Kontakte in die Szene.

Irgendwann fragte mich dann der Chef, **Marc Alexander Ullrich**, warum ich studiere, und machte mir ein Angebot, was ich nicht ausschlagen konnte, und war plötzlich Entwicklungsleiter, verantwortlich für alle Projekte der Firma.

AGF:

Welche Aufgaben hattest du genau bei Rainbow Arts?

Teut:

Das kam auf das Projekt an. Viele der Spiele wurden von Teams außerhalb erstellt, die meisten von Studenten, Schülern oder Hobbyisten. Diese zu koordinieren, das Projekt "in time" fertig zu bekommen und die Qualität zu sichern, war damals etwas schwerer als heute, schließlich hatten wir nur Telefon und Brief …

Einige der Spiele habe ich designed, wie zum Beispiel **X-Out**. Meistens war das Design aber Teamarbeit, wie zum Beispiel **MUDS** oder **Apprentice**. Damals waren die Spiele noch etwas übersichtlicher vom Aufwand, sodass ein Designer noch kein Ganztagsjob war.

Neben diese Projekt-Aufgaben war ich noch der Kontakt zu den Vertriebspartnern, also Firmen, deren Projekte wir in DACH (Deutschland, Österreich, Schweiz) vertrieben haben. Darunter **EA, MicroProse, Lucasfilm Games, SSI** u.v.m. Daher kommen meine ganzen USA-Kontakte.

AGF:

Welche waren die bedeutendsten Titel für Amiga, an denen du beteiligt warst? Und welche waren dir besonders wichtig, oder lagen die am Herzen? Auch in Nachhinein betrachtet.

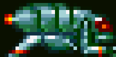
Teut:

Also von der Fanpost und Reaktion waren das bestimmt **Apprentice, MUDS, Katakis, Turrican** und das Kelloggs-Spiel, das aber nach Rainbow Arts entstanden ist. Aber meine Beteiligung war wohl an **Katakis C64** am kleinsten. Amiga wenig mehr, **Turrican** war ich nur auf Amiga und C64 in der ersten Hälfte zuständig, bevor ich es an den Producer **Julian Eggebrecht** abgegeben habe.

Übrigens, der Grafiker des Kelloggs-Spiels und Co Designer, war derselbe wie bei **MUDS** und Grand Monster Slam. Ein Talent, was Grafik, Game-Design und Leveldesign beherrschte.

Besonders wichtig war mir **MUDS**. Es war das teuerste Projekt von **Rainbow Arts**, weil **Lucasfilm** es weltweit vertreiben wollte (!). Zum Vergleich: die meisten Amiga Titel kosteten 20 - 30.000 DM, **MUDS** hat fast 600.000 DM gekostet. War es trotzdem ein Erfolg? Aber ja, 86.000 Stück zum Vollpreis verkauft, machten fast 2.5 Mio. Umsatz für die Firmengruppe. Dazu kamen noch Budget, Vermarktung, Bundles usw.

So ein großes Team hatten wir selten an einem Spiel. Zudem war es gerade auf PC damals eine technische Meisterleistung. 60Hz



Scrolling, Digitalsound über den piepsigen Speaker und die Tiefe. Ein Vorläufer moderner Sport-Manager, würde ich sagen. Jeder einzelne an dem Projekt hat Großartiges geleistet. Und wir haben schöne Erinnerungen daran. Und das Spiel ist nur ein 1,2 MB-E-Mail-Anhang und läuft heute noch sehr gut in einer DOSBox :)

AGF:

Du hast damals die Jungs von **Factor 5** ins Rainbow-Boot geholt. Wie lief die Sache ab, wie kam es dazu?

Teut:

Es gab ein Nerd-Treffen in Köln. Ich nenne es mal so, weil Cracker-Treff trifft es nicht ganz, auch wenn wir Spiele getauscht haben.

Ich programmiere gerade ein R-Type Clone, mein damaliger Lieblingsautomat. Ein anderes Team hatte auch einen, und wir verglichen. Meiner sah besser aus aber lief nur in 25Hz, deren lief in 50Hz.

Als **Rainbow Arts** mich nach neuen Projekten fragte, habe ich dieses Team gefragt, ob sie Lust haben, das Spiel für uns fertig zu machen. Und da sie sich einen Namen in der Cracker- und Demoszene gemacht haben, suchten sie ein Namen für ihre kommerziellen Spiele (was ja verpönt war damals in den Kreisen). Sie nannten sich **Factor 5**, wobei es mehr als fünf waren, wenn man die Teilzeit Mitarbeiter unter dem Freundeskreis mitzählt, die heute noch aktiv die Fanszene unterstützen.

Da wir ein Solo-Amiga-Projekt schlecht vermarkten können, (Marketing-Kosten nur für ein Format) kam **Marc Ullrich** auf die Idee, das als **Katakis**-Amiga zu vermarkten und mit dem **Manfred Trenz** Shooter **Katakis** gleichzeitig zu vermarkten. Deswegen waren die zwei Spiele trotz gemeinsamer „Vorlage" so unterschiedlich.

Nach Katakis beauftragten wir **Factor 5** mit der **Turrican** Amiga-Umsetzung, dem Folgeprojekt von Manfred Trenz. Zu dem Zeitpunkt hatte ich so viele Projekte, dass ich Hilfe brauchte und drei Producer angestellt: **Boris Schneider, Martin Gaksch** und **Julian Eggebrecht.** Da Julian Action affin war, gab ich ihm **Factor 5** als Projekt - der Rest ist Geschichte.

AGF:

Wie gestaltete sich die Zusammenarbeit mit den teilweise sehr jungen Entwickler-Teams?

Teut:

JA das war ein Problem. Da mussten wir per Telefon und Brief junge Teams steuern, ein Produkt abzuliefern. Das dauerte echt lange und hatte viel „lag". Mit den meisten machte man aus, dass sie regelmäßig vorbeikamen, aber bei manchen half das nicht. Da gab es dann Geschichten, die sehr merkwürdig klingen heute, aber man musste ja ein Projekt fertig machen. Die krasseste Geschichte landete dann vor Gericht, wo sich die Firma dann gegen die Eltern verteidigen musste. Aber Details erspare ich euch.

AGF: **Rainbow Arts** hatte damals sogar bei **Aldi** seine Spiele verkauft, muss doch ein gutes Geschäft gewesen sein.

Teut:

Um gegen den Zeitdruck der Raubkopien zu gewinnen, mussten wir schnell auf breiter Fläche die Spiele verkaufen. Denn nach paar Wochen ging nix mehr, sobald die Raubkopie überall verfügbar war. Das dauerte so 4 - 6 Wochen. Daher waren einige Titel bei Aldi gelistet. Das Problem war, wenn

der Titel zu spät kam und rechtzeitig in den Regalen bei Aldi lag, schickte jede der Aldi-Filialen eine Abmahnung. Bei hunderten von Filialen war das teuer und konnte schnell zum Ruin führen. Daher ja, wenn alles glatt ging, war es gut, wenn etwas schief ging, war der Profit der vergangenen Titel dahin.

AGF:

Wie kritisch saht ihr damals die Hacker- und Kopierszene?

Teut:

Die meisten Teams, die an Spielen werkelten, waren ja aus der Szene. Das war so ein seltsames Miteinander und Gegeneinander. Da benutzten wir Spezialisten aus der Szene, unseren Kopierschutz zu verbessern, und die Szene lieferte sich einen Wettbewerb, wer zuerst eine lauffähige Kopie in den Umlauf brachte. Das war schon eine komische Situation.

Wenn man die Seite wechselte, also kommerzielle Spiele schaffte, wurde man von der Szene nicht gerade gelobt. Sucht mal nach dem Interview Radwar - Grafenreuth - Weidemann auf YouTube, da merkt man ein bisschen den humorvollen Umgang.

Dass es hier um ein Geschäft ging, und der Lohn der Mitarbeiter auf dem Spiel stand, war der Szene nicht so klar. Schließlich war die Industrie jung und unerfahren. Beide Seiten lernten, was dies bedeutet.

Jedoch basiert ein Großteil der Industrie immer noch auf diesen Talenten. Gerade Finnland, als Beispiel, lobt immer wieder ihre Historie in der Szene und Demoszene. Und dass es Teil des Erfolges ihrer Spiele-Industrie sei.

Unsere Taktik war Geschwindigkeit: Das Spiel auf so vielen Plattformen (C64, Amiga, Atari ST, Amstrad, Spectrum, später auch PC) gleichzeitig europaweit in den Laden zu stellen. Das synchron hinzubekommen, war schwer. Ein Fehler, und der Umsatz eines Landes fällt weg, weil die Kopie schon da war.



Sobald dies der Fall war, schnell in das Budget-Segment und danach in die Drittvermarktung (Bundles, Zeitschriften, etc.). Nur so ging es.

AGF:

Wie siehst du heute deine Zeit bei **Rainbow Arts**?

Teut:

Also wir wussten damals ja alle nicht, was wir tun. Wir lernten am Job. Es gab keinerlei Erfahrungswerte, auf die man bauen konnte. Das war sozusagen unsere Ausbildung. Und es war klasse, denn man konnte experimentieren, zusammen Ideen beisteuern und probieren. Denn Fehlschläge waren günstig: Spiele kosteten damals paar Zehntausend DM zur Entwicklung. Heute sind das hunderte von Millionen für Blockbuster. Da ist das Risiko viel größer.

Ich zehre immer noch von den Lektionen von damals. Und da man sein Hobby zum Beruf machte, war man immer am Arbeiten, aber hatte riesig Spaß und nie Stress - denn sonst wäre es ja kein Hobby.

TEUT WEIDEMANN

Nur damals wussten wir alle nicht, was für Pioniere die Teams damals waren. Das merkte man erst viele Jahre später. Und klar, heute ist man stolz drauf, und sicherlich alle, die damals an den Hits gearbeitet haben, denken gerne an die Zeit zurück.

AGF:

Warum hast du Rainbow Arts nach drei Jahren verlassen?

Teut:

Rainbow Arts hatte drei enge Freunde als Führungsmannschaft: **Marc Ullrich** als Geschäftsführer, **Bernard Morell** als Produktionsleiter und mich als Entwicklungsleiter. Es gab dann da eine Frauengeschichte, die die Freundschaft des Trios störte – unabsichtlich - aber ich heiratete sie später und bekam vier Kinder . Details erspare ich euch mal :)

AGF:

In dieser Ausgabe des **Amiga Germany Fan'Zine** gibt es auch einen Bericht über „**Apprentice**", bei dem du sehr stark beteiligt warst. Wie wichtig ist dir heute dieser Titel, was verbindest du mit ihm?

Teut:

Es gibt nur ein paar Titel, von denen ich heute Fanpost bekomme. Und Apprentice gehört erstaunlicherweise dazu. Denn es war ein Nischen-Release, eine Not-Produktion auf Basis fertiger Grafiken, nie gedacht dazu, so ein langes Leben zu haben. Dementsprechend ist man stolz drauf - aber auch hier erkannten wir erst viel später, was den Titel so speziell machte. Damals nicht. Die anderen Titel sind übrigens **Katakis**, **Turrican**, **X-Out** und **MUDS**.

AGF:

Du hast viel mit Manfred Trenz zusammengearbeitet. Dass er ein Genie in Sachen Spielentwicklung war, ist unumstritten, aber was war er für ein Mensch? Kannst du irgendetwas über ihn erzählen?

Teut:

Manfred war kein Teamplayer. Er war immer bockehrlich, egal wem gegenüber. Die Geschichte, die ich immer noch gerne erzähle ist, dass ein Geschäftsführer eines Partnerunternehmens in sein Büro kam und irgendwas über sein Projekt, an dem er arbeitete sagte, und Manfred ihn einfach rausschmiss. Andere würden dafür gefeuert werden, aber Manfred war halt das Solo-Genie. Schwierig - aber gut. Er wollte alles besser machen können als die Kollegen - und tat dies auch. Er startete als Grafiker, brachte sich Programmieren bei, weil er sich über die anderen aufregte, es nicht gut genug zu tun. Und sein erster Titel war **Katakis C64**. Krass, oder?

Bei **Turrican** wollte er alles besser machen, Programmieren, Grafik etc. Es war schwer, ihn zu überreden, Hilfe anzunehmen wegen dem Zeitdruck, daher gab es ein paar, die da mitmachen durften, sozusagen.

Als die Teams wuchsen und Teamarbeit notwendig war, ein Spiel zu machen, war es schwer für Manfred. Er fand dann paar Jahre auf Gameboy seine Solo-Arbeit.

AGF:

Hast du heute noch mit einem Teil der Jungs von damals Kontakt?

Teut:

Ja, dank Social Media. **Factor 5**, klar, mein Patenkind ist da Lead Artist, dabei sollte er bei denen nur ein Praktikum machen. Zu **Boris Schneider**, **Andreas Escher** und anderen pflegt man halt Kontakt ab und an, aber die Entfernung macht es schwer. Da sind Konferenzen und die Retro-Messen gut, aber dank Corona

gibts die auch nicht mehr.

AGF:

Bedeutet dir der Amiga heute noch etwas, hast du noch einen?

Teut:

Also leider nein, ich hatte ja damals einen der ersten **Amiga 1000** in Deutschland, und ich habe dadurch den ersten Test in dem 64er Magazin geschrieben. Den habe ich irgendwann blöderweise verkauft. Aber den **Commodore SX64**, auf dem ich viel programmierte damals, den habe ich noch, und der rennt noch wie damals perfekt.

AGF:

Was war/ ist besser, Spiele entwikkeln damals oder heute?

Teut:

Egal eigentlich, denn das Interessante an unserer Branche ist, dass es nie langweilig wird. Immer wieder passiert was Neues, was alles über den Haufen wirft. **3D, CD-ROM, DVD**, **Konsolen, Internet, F2P, Mobile** usw.

Und ich finde es klasse, dass selbst heute noch kleine Teams beweisen können, dass man mit wenig Hits bauen kann. Siehe **Steam-Indie**-Titel oder manche Mobile Games. So muss das.

AGF

Was vermisst du an heutigen Spielen und was gar nicht?

Teut:

Mut. Damals konnten wir machen, was wir wollen. Da gab es keine Marktforschung, Zielgruppen Analysen, Best Practices. Aber dank der Indies ist der Mut zurück und zeigt, was wir noch können. **Survival** oder **Battle Royale** zum Beispiel wäre nie ohne Indies so groß geworden.

Was ich nicht vermisse, ist der Kampf mit Raubkopien. Dank online ist man da sicher.

AGF:

Die drei besten Spiele aller Zeiten?

Teut:

Die Ultima-Serie. Weil sie als Erstes zeigte, was **RPG's** sein können.

Elite. Weil es das erste Universum auf einem 64kb Rechner war.

Mario 64, weil es alle Standards setzte, wie 3D-Spiele zu funktionieren haben und heute noch seinen Einfluss zeigt.

Also die drei von damals. Bis heute wäre die Liste anders und müsste Meilensteine, wie **Dark Souls, ICO, DayZ, Shadow of the Colossus, Breath of the Wild**, u.v.m enthalten. Halt Spiele, die starken Einfluss auf die Industrie hatten.

AGF:

Als was und wo arbeitest du heute?

Teut:

Ich bin Creative Director bei **Stratosphere Games** in Berlin und arbeite an **Homeworld Mobile**, basierend auf der IP von 1999. Halt nur als Online-MMO auf Mobile :)

Daneben berate ich immer noch Firmen in Online Game Design und **F2P**, wie zum Beispiel **Remedy**, **Jagex**, u.v.m.

Wir danken dir für dieses Interview. Es war uns eine Ehre!



Demopartys



Freunde, Bier und eine geile Zeit

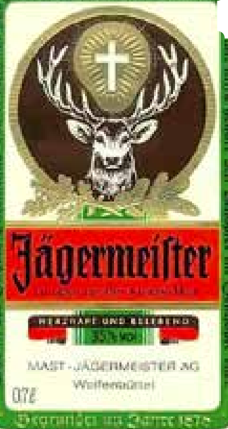
Bereits in **Ausgabe 1** hatten wir das Thema **Demoparty** angeschnitten. Zeit, das Ganze ein wenig zu vertiefen.

Wir sind in den späten **80er Jahren**. Mehr oder weniger regelmäßig trafen sich Leute aus der (hauptsächlich C64) Scene, um sich auszutauschen, die neusten Programme zu tauschen, gemeinsam zu zocken oder einfach, um zusammen ein bis zehn Bier zu trinken.

Das Internet war noch nicht erfunden, und so waren solche Events eine Chance, den Tauschpartner, den man bisher nur über den Postweg kannte, mal persönlich zu treffen.

Die **Copy Partys** waren geboren. Welche Party genau die erste war, lässt sich im Nachhinein nicht wirklich bestimmen. Tatsache ist allerdings, dass es einigen Leuten einfach zu langweilig wurde, Programme zu cracken, man wollte kreativ tätig sein. So entstanden aus den einstigen Intros, die manchmal mehr, manchmal weniger liebevoll vor die gecrackten Programme gesetzt wurden, immer größere Produktionen, die die Rechenleistung der jeweiligen Maschine ausreizten. Der Anfang der **Demoscene**.

Aus der Tradition der **Copy Party** heraus wurde ziemlich schnell das Konzept der **Demopartys** geboren. Als eine der ersten wäre hier „**The Party**" in der Messehalle in Aars zu nennen. Für die Veranstalter waren diese Partys meistens das finanzielle Desaster; mir persönlich ist keine Party bekannt, die Gewinn abgeworfen hätte. Aber hey, es ging um die Gemeinschaft! So traf man



Der Hirsch war häufig mit dabei :-)

sich über mehrere Tage in einer Halle und fing an kreativ tätig zu werden, ganz im Gegensatz zu den **Copy Partys**.

Eines hatten aber alle Partys gemeinsam: jede Menge Alkohol. Dazu gibt es eine Menge Geschichten, manche eher peinlich, andere eher lustig. So gab es zum Beispiel auf einer Party eine Taschenkontrolle, bei der geschmuggelter Alkohol in Cola-Flaschen konfisziert wurde - der Veranstalter hatte wohl keinen Plan, wohin damit - wegschütten war zu schade -, also soff man das ganze Zeug selber. Den Rest könnt ihr euch denken …

Schon Tage (Wochen) zuvor waren die Events das einzige Thema in den BBS-Systemen. Es wurde spekuliert, wer denn dieses Jahr die besten Schnitte im Wettbewerb haben mag. Ich kann mich noch erinnern, dass ich vor dem Mekka-Symposium erst mal zwei Wochen einen gelben Schein brauchte, weil mein Scheiß sonst nicht rechtzeitig fertig gewesen wäre - man musste halt Prioritäten setzen.

Ein typisches Party-Wochenende sah also so aus: Man reiste an und begrüßte erst mal ein paar Leute (mit Jägermeister).

Ging dann durch die Reihen, sah noch mehr Leute und begrüßte diese auch (mit Jägermeister).

Danach Aufbau, wenn denn dann mal alle aus deiner Gruppe angekommen waren. Aber erst mal Begrüßung (jau, mit Jägermeister!).

Motiviert durch eine Menge Hirsche ging dann die Planung für die Competitions los. Man sichtete das Material, das einige schon zu Haus angefangen hatten, fing an, alles zusammenzuklöppeln und suchte sich einen dummen Coder, der aus dem Ganzen dann irgendwas machen sollte. Also ging die Arbeit los. Es wurde musiziert, gepixelt, mit dem Coder gestritten, weil der eine ganz andere Vorstellung hatte, als man selbst, (Coder, pffff) bis man ein fertiges Produkt zusammen hatte. Gepennt wurde mal kurz unter dem Tisch (Es gab zwar Schlafräume, aber wir sind ja keine Mädchen.).



omen • dER aMiGA LEbt! • fUCk iNtEL&Co •
•tRAdiNG•gRAffiti•phREAk'N•
– -- --- kALL oUR whQ » aRMY-shOP « --- -- –
•rUNNiNG 4X4.xx•28.8k•v.34!•68030–44Mhz•55oMb•
• +49.51.eL.it.E! • nUP+sYSPW • hYdRA • sAUNEt! •
•dA oNLY wAY 2 mULtitASk a PC iS 2 rUN a•
•PC-eMULAtOR tWiCE oN aMiGA!•
•fiCkt dOCh eUREN iNteL-sChROtt iN dEN aRSCh!•

HERZHAFT UND BELEBEND

So ging die Zeit schon sehr schnell um, bis (meistens am Tag 2) die Competitions losgingen. Je nach Party gab es von diesen mal mehr, mal weniger Compos. Meistens waren das:

Musik - 4k Intro - 64k Intro

Grafik - Demo

Sie wurden auf riesigen Leinwänden vorgeführt, gepaart mit einem fetten Soundsystem. Es war schon sehr geil, seine eigene Produktion in so einer Größe zu sehen. Jeder noch so kleine Effekt wurde bejubelt, jeder neue Erfolg beklatscht. Es war einfach eine riesen Party-Stimmung, kein Konkurrenzdenken und auch kein Neid. Man war Teil eines großen Ganzen und half sich untereinander. Macht euch von den Fotos selbst einen Eindruck …

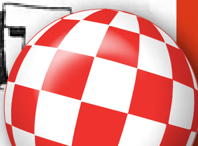
680XX








Alexander Marco aka Callisto Ghost



680XX 680XX 68

CreDits -

This small production was brought to you by the following people:

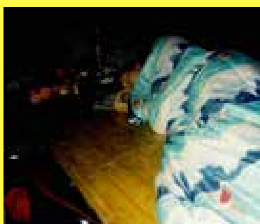
- Hard? coding by... Crash\Complex
- Graphics by....... Sire\Supplex
- Sound by.......... Tommy
- Small font by..... Artifex\Complex
- Text typed by... Decca\Supplex

To get in contact with the party-staff write to:

Decca - 680XX-Convention
Postlagernd









A party for the following MC680XX systems:
AMIGA 500 – 4000 and ATARI ST – FALCON 030

The 680XX – CONVENTION will take place in Hamburg, the biggest city in northern Germany. It will be held in a Sporthall from Friday the 30th of July 14.00 CET to Sunday the 1st of August 15.00 CET. That means 2 days of fun and entertainment.

Room for more than 500 desks + chairs/tables.
Easy to reach, because the highway and a train-station are close to it.
Big videoscreen with LCD – Projector for your entertainment and competitions.
Professional surround sound-equipment.
Pizza, McDonalds, pubs and supermarkets are easy to reach.
Bakery – Service inside (INTEL outside ofcourse).

[illegible]–info:
Your disk for the competition must be signed with:
The type of your computer: A500, A1200, A4000, [illegible], ST, STE.
The name of your group.
The name of the demo/picture.
Bring your contribution to the entrance counter and give it to one of the organizers.
All guys who contribute in the competitions must be present at the party.
Every competition will have 3 places.

We will show the demo with a max. length of 20 minutes.
It must run on the choosen system.
(The A500 has Kick1.3, 512kb chip and 512kb fast.)
(The STE has 1mb memory.)
Every coder can only contribute with one demo.
1st price AMIGA: (sponsored by COMMODORE)
1st price ATARI: (sponsored by ATARI)
(for final prices take a look at the intro)

AMIGA and ATARI contribute in ONE competition.
Every Artist can only contribute with one picture.
Amiga pictures must be loadable from DPAINT AGA [illegible]
Atari pictures must be executable!
1st. Price : 500 DM

AMIGA and ATARI contribute in ONE competition.
Every composer can only contribute with one tune.
Tunes must be an executable file to avoid player problems.
We will play the tune for a max. length of 5 minutes.
1st. Price : 300 DM

HOW TO GET THERE?

- By Train:
  If you arrive at the Hamburg – Hauptbahnhof (main-station) go to platform 4. Take the S3/S21 to NEUGRABEN and get out at NEUWIEDENTHAL, then follow the signs.

  When you arrive at Harburg – Hauptbahnhof (main-station) you have to go to the underground station and take also the S3/S21 to NEUGRABEN and get out at NEUWIEDENTHAL, then follow the signs.
- By Ship (for british people):
  Take the ferries [illegible] and get out at BAHNHOF ALTONA. Then go to the underground-station and take also the S3/S21 to NEUGRABEN. Get out at NEUWIEDENTHAL and follow the signs.
- By Car:
  If you come from the NORTH of Germany take the A7 to Hamburg and drive through the ELB – TUNNEL to the southern part of Hamburg. Quit the highway at HH – HEIMFELD and turn left. Now you are on the CUXHAVENER STRASSE (B–73), after c.a. 5 minutes search on the left side for No. 283 (Parkplatz). To park your car, follow the blue signs!

  If you come from the SOUTH of Germany take the A7 to Hamburg and leave the highway at HH – HEIMFELD. It is one of the first [illegible] you are on the CUXHAVENER STRASSE (B–73), after c.a. 5 minutes search on the left side for No. 283 (Parkplatz). To park your car, follow the blue signs!

RULES:

- The entrance fee is 20DM we will not accept any other foreign currencies.
- This is a legal party, so we tolerate no responsibility for illegal stuff.
- This is ofcourse a COMPUTER – PARTY, so all used alcoholics should stay at home, because boozing is not allowed. (Of course we are not against drinking one or two beers, but we are against drinking TOO MUCH!)
- Troublemakers will be thrown out or will be handed over to the police.
- Everybody who causes any damages has to pay for it.
- We don't allow anybody to sell drinks, food, etc.

ADRESSES:

- To get in contact with the party – staff (also for reservations) write to:

  DECCA – 680XX – CONVENTION
  POSTLAGERND
  2000 HAMBURG 73
  GERMANY

- To avoid problems with finding the partyplace here is the exact adress:

  HNT SPORTHALLE
  CUXHAVENERSTRASSE 283
  2104 HAMBURG 92
  GERMANY

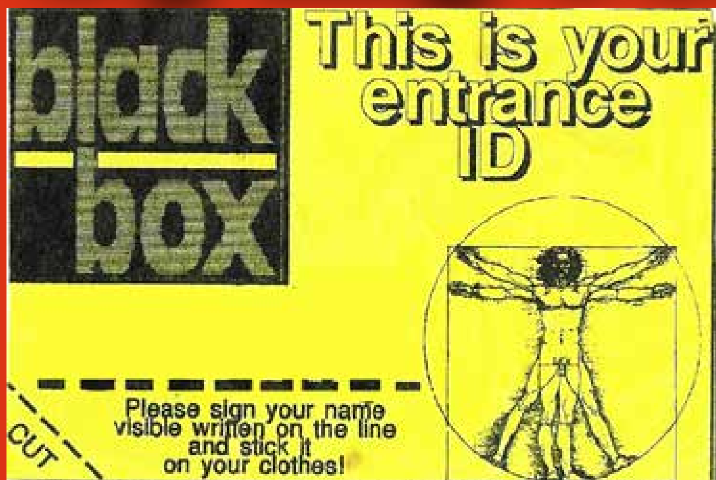




680XX 680XX 680XX

BlackBox Symposium















Callisto Ghost early SetUp



95

black box

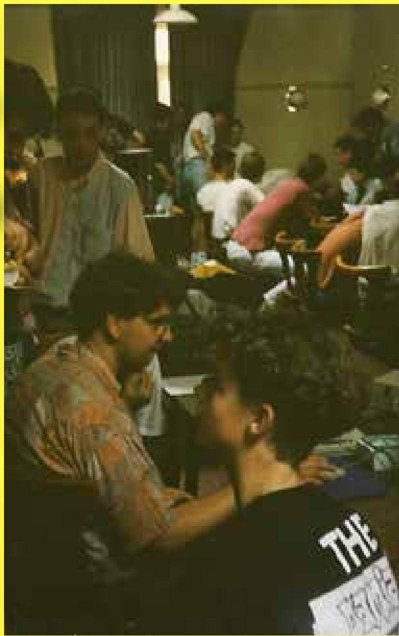






Box Symposium 95

Prime Party 92









Ich schreibe immer in der Vergangenheit, natürlich gibt es diese Partys heute auch noch, wenn auch nicht mit 4000 Leuten, wie es zu den Hochzeiten Mitte der 90er gewesen ist.

Als die wichtigste überhaupt wäre hier die **Revision** zu nennen. Diese gilt als Nachfolgeveranstaltung der **Breakpoint Party** und gilt heute als die größte **Scene Party** weltweit. Sie findet jedes Jahr über Ostern in Saarbrücken statt. Wenn ihr dieses Heft also in der Hand haltet, wird sie wahrscheinlich gerade stattfinden.

Schaut mal auf deren Facebook Seite vorbei. Die ganze Veranstaltung wird in das Internet gestreamt, und es macht einfach einen Heidenspaß, sich das Ganze anzugucken.





Prime Party 92









TheA500Mini

Der kleine Bruder ganz groß?



So, jetzt ist es also so weit. Der neue ***TheA500 Mini*** ist gelandet. Ein unglaublicher Hype hat sich in den letzten Monaten gebildet. Mit dem Auslieferungsstart am 07. April 2022 geht der Hype in die nächste Runde. Ist der Hype gerechtfertigt? Ist die Emulations-Hardware im schönen Kleid wirklich was für Amiga-Fans, oder soll man doch lieber die Finger davon lassen? Dem gehen wir jetzt in kurzer Form auf den Grund und sorgen für etwas Aufklärung.

Vorweg, die Optik ist sehr nice. Das Ding sieht wirklich aus, wie ein zu heiß gewaschener und eingegangener ***Amiga 500***. Also Vitrinen-Tauglichkeit ist auf jeden Fall gegeben. Die Tastatur ist zwar ohne Funktion, aber über einen der drei USB-Anschlüsse könnt ihr einfach eine stinknormale USB-PC-Tastatur anschließen. Die beiden von mir getesteten liefen out of the box. Peripherie wird mit dem Kleinen ebenfalls mitgeliefert. Eine Maus im bekannt eckigen Design von früher, ein USB-Stromkabel (ohne Netzteil) sowie ein Joypad, angelehnt an das CD32 Pad, sind mit in der Verpackung. Eigene Joypads können ebenfalls über USB angeschlossen werden. Soweit schon mal ein ganz nettes Setup, das wir im nächsten Schritt direkt anschließen, mit Strom versorgen und starten. Das geht alles absolut einfach und ist auch für Nicht-Amiga-Fachpersonal schnell erledigt.

Nach kurzer Startzeit findet ihr euch in der Erstkonfiguration wieder. Hier stellt ihr die Sprache ein sowie die Herzanzahl, mit der das gute Stück laufen soll (50 oder 60). Das war's auch schon. Ein schön gemachtes Hauptmenü wartet kurze Zeit später auf euch. Es ist eine Art Karussell mit der Boxart des jeweiligen Games, das ihr mit dem mitgelieferten Joypad nach links oder rechts scrollen könnt. Es läuft alles smooth und ohne Ruckeln. Der Hintergrundsound im Menü klingt sphärisch und passt meiner Meinung nach nicht so optimal. Hier hätte sich ein schöner Chiptune wohl besser geeignet. Ist aber kein Problem, da die Lautstärke der Hintergrundmusik im Menü einstellbar ist. Alles ist selbsterklärend sowie leicht bedienbar. Wenn ihr ein Wunschgame ausgewählt habt, drückt ihr lediglich die rote Taste auf dem Pad und das Game startet in kürzester Zeit. Das mitgelieferte Joypad ist bereits vorkonfiguriert und funzt sofort. Da muss nichts eingestellt

Vitrinentauglich



Nach öffnen der Verpackung - nett :-)

werden, was das Handling enorm erleichtert. Eigentlich so, wie man sich Plug-and-play vorstellt.

Nach dem Starten des Spiels sind wir auch schon bei der Qualität der Emulation. Okay, es handelt sich um eine Software-Emulation, wie bei allen Mini-Geräten oder auch beim Raspi. Aber auch hier gibt es ja bekanntlich Unterschiede. Ich würde die Qualität beim TheA500 Mini als gut bezeichnen.

Einige der bereits vorinstallierten Games wurden direkt angetestet. Als Erstes ***Pinball Dreams.*** Hier wollte ich sehen, was der Eingabe-Lag so macht. Bei einem Flippergame merkt man am schnellsten, ob die gedrückten Tasten ohne Verzögerung an das System weitergegeben werden. Das klappt sehr gut. Das Scrolling des Spielfelds läuft ebenfalls smooth. Sound ist gleichermaßen gut getroffen. Beim Steuern der Flippertasten mit dem Joypad fiel mir ein minimalster Eingabe-Lag auf. Wahrscheinlich, da ich als Erstes mit der Tastatur getestet habe. Aber der Unterschied ist wirklich so klein, dass der Flipper trotzdem gut spielbar bleibt. Einige der anderen vorinstallierten Games wurden ebenfalls getestet. Bei keinem der Spiele hatte ich das Gefühl, dass die Emulation irgendwie unsauber läuft.

Was mich aber speziell interessierte ist die Möglichkeit, eigene Games per WHDLoad zu laden. Dazu ist es notwendig, eine Zusatzsoftware, die auf der Webseite des Herstellers zum Download angeboten wird, zu installieren. Wobei Installieren zu kompliziert klingt. Es muss lediglich die ZIP-Datei geladen und dann auf einen USB-Stick (FAT32 Formatierung) entpackt werden. In dem jetzt erstellten Ordner kopiert ihr euch die WHDLoad Archive im .lha-Format. Hier handelt es sich um speziell verpackte Dateien. Bei den meisten Downloadquellen, die man im Internet zu diesem Thema findet, liegen die Files aber schon im korrekten Format vor und müssen nur noch auf den Stick kopiert werden. Bei meinen ersten Versuchen war ich nicht besonders erfolgreich mit dem Starten dieser Dateien.

Es gibt allerdings bereits eine optimierte (inoffizielle) Version dieses WHDLoad Packs. In der Facebook-Gruppe Amiga Germany wurde diese auch bereits verlinkt. Durch Einsatz dieser Variante liefen gut 90 % der getesteten Spiele und alle getesteten Demos. Wobei es bei den Demos teilweise auch Mängel gibt: Grafikintensive Produktionen mit Sound scheinen im Soundbereich unsauber zu werden. Teilweise gab es auch Framedrops oder besser gesagt Speed-Probleme. Der Sound geht spürbar in die Knie, bewegte, aufwändige Grafikelemente ebenfalls, wenn diese zusammen mit besseren Musikstücken eine Einheit bilden sollen. Das Scrolling war meistens sauber und ohne Ruckeln. Die Problematik bei Demoproduktionen ist aber bekannt. Auch bei Raspi und Co. kommt es immer wieder dazu. Man darf keine Wunder erwarten bei der verbauten Hardware. Ich bin mir auch nicht sicher, ob hier durch Updates seitens des Herstellers noch viel optimiert werden kann.
Ist wohl einfach

Passend zum knuffigen Mini, gibt es auch
von Amiga Germany haben es ja s

eine Hardwareschwäche.

Als Fazit meines ca. zweistündigen Tests kann ich dem ***TheA500 Mini*** aber durchaus eine positive Bewertung aussprechen. Ich denke für viele, die einfach noch mal etwas in die Game- und Demo-Welt der späten 80er und frühen 90er reinschnuppern möchten, machen mit dem Mini nichts verkehrt. Die Bedienung ist sehr einfach und selbsterklärend. Jeder der eine Spielkonsole bedienen kann, sollte auch hier klarkommen. Zusätzliche Möglichkeiten, wie zum Beispiel Savegames, machen den ***TheA500 Mini*** zu einer interessanten, gutaussehenden kleinen Konsole, die auch leicht mal am Abend zu Freunden mitgenommen werden kann, um ein paar Stunden Retro-Fun zu erleben. Für alle, die bereits einen Original-Amiga haben, kann der kleine 500er trotzdem eine schöne Ergänzung zur Sammlung sein.



Nach Anschluss eines USB Sticks, könnt ihr den hier auswählen.

Favorit Sortieren Spiel starten

...ein sehr knuffiges Magazin. Wir ...chon immer gewusst... :-)

VORSCHAU

Auf die Ausgabe #4

Das wartet auf Euch:

Unser Top Thema "Monkey Island 1+2". Wer kennt es nicht :-)





Dazu passend: Interview mit Ron Gilbert

Box Art für den Amiga - ein Bericht



Testbericht Reshoot Proxima 3 inkl. Interview mit Richard Löwenstein



Highlights der aktuellen Demopartys

Und noch viele weitere coole Themen...

get it :-)
ab Juli 2022!